

Simultaneous Tricks

https://web.archive.org/web/20131102211855/http://www.upsb.info/wiki/index.php?title=Simultaneous_Tricks

When talking about simultaneous tricks, we refer to 2 or more tricks executed at the same time and with the same only pen.

Regular hybrids have a temporal definition: they are a sequence of parts of tricks. Simultaneous tricks are technically hybrids, but there's a temporal difference: they use parts of tricks together at the same time.

Simultaneous tricks include a combination of 2+ tricks done with the same hand (1p1h), assisted spinning (1p2h) and dual spinning (2p1h), where each pen spins on a different way, though there's not a notation system for describing use of multiple pens.

There are two categories: orthogonal tricks, where trick rotations work on different axis and are compatible with each other, and parallel tricks, where the rotation is the same and can be combined to reinforce the spin.

Contents

[[hide](#)]

- [1 Notation](#)
- [2 Formal notation](#)
- [3 Video examples](#)
- [4 Redefinition of old tricks](#)
- [5 Other videos](#)

Notation

The + sign between two tricks indicates that they are both done at the same time.

Example: ThumbIndexspin T1 + Basketball Spin 1'

Brackets may be useful if both tricks are done in the same fingerslot.

Example: [Tipped Charge + Seasick] TF

Also, if the simultaneous trick is done in a continuous way, brackets should be used.

Example: Cont [Shadow Still 12 + Index'around]

Formal notation

A trick as we know works with the sequence push-spin-catch. Simultaneous tricks can work at any of these phases. We can have simultaneous pushes, spins or catches, so then we are forced to write [p], [s] and [c].

At the spin level, you can do spin tricks that spin on top of multiple fingers or parts of the hand. A Shadow, for example, can have simultaneous spins.

At the catch level, extra fingers that are not required to do the normal catch can be used for obtaining poses with fingers or using the morphing concept. An example is making a Spider Spin catch while catching the pen in the palm. These are simultaneous catches.

At the push level, it usually means having an extra finger helping with the push that is probably not needed. Example: Pass Reverse 23-12 + Thumbaround [p] ~ Pass Reverse 23-12. An extra thumb finger is used to push the pen in the Pass, but it's not necessary. These are simultaneous pushes.

This notation helps to understand how a simultaneous trick work when reading its breakdown, but it's difficult to know how it is exactly performed because of finger positioning and no notation for it.

Video examples

You can see some examples in this video:

<https://www.youtube.com/watch?v=0OWV9fvfWV0>

Note: The spinner in the video is left-handed.

Informal notation:

- 1- Cont [Triangle Pass Reverse* T11' + Halftap T1-T1]
- 2- [Seasick + Tipped Charge] TF
- 3- Spider Spin + Thumb'Index'Spin Reverse

(*) The 1p2h trick spin direction convention determines that for tricks that require use of fingers from both hands, its spin direction is taken from the perspective of the right hand. In the example, the Triangle Pass is Normal for the left hand (use of T1), but Reverse for the right one (use of 1'). Following the convention, the trick is Reverse.

The first example corresponds to the parallel trick category, and the second to the orthogonal one. The third is a combination of different spins.

Formal notation

- 1- Cont [Triangle Pass T11' + Halftap 12-12] [p] ~ Halftap 12-12 [s][c]
- 2- Tipped Charge TF [p][s] + Seasick TF ~ Tipped Charge TF [c]

3- Spider Spin 23 [s] + Thumb'Index'Spin Reverse T'1' [s]

There's no push on the spins because is generated by the previous trick.

Redefinition of old tricks

Some 1p2h tricks can be breakdowned with the simultaneous trick notation. For example the Two Finger Twirl and the Helix:

Cont Two Finger Twirl 11' = Cont [Indexaround 1 + Index'around 1']

Helix 11' = Basketball Spin Rev 1 + Basketball Spin Rev 1'

<https://www.youtube.com/watch?v=YT502ciA8Ps>

Freeman also translated it later

<http://www.penspinning.es/viewtopic.php?f=57&t=3755>

Freeman

Asunto: Simultaneous Tricks

Publicado: 19 May 2011, 3:50 pm

Registrado: 20 May 2008, 5:26 pm

Mensajes: 3977

El RD de UPSB ha publicado un nuevo artículo sobre notación de trucos simultáneos:

http://www.upsb.info/wiki/index.php?tit...ous_Tricks

Simultaneous Tricks

Cuando hablamos de simultaneous tricks (trucos simultáneos) nos referimos a dos o más trucos ejecutados al mismo tiempo y con el mismo boli.

Los híbridos normales tienen una definición temporal: son una secuencia de partes de trucos. Los trucos simultáneos són, técnicamente, híbridos, pero hay una diferencia temporal: usan partes de trucos juntas en el mismo tiempo.

Los trucos simultáneos incluyen: combinaciones de 2+ trucos ejecutados con la misma mano (1p1h), assisted spinning (1p2h), y spinning dual (2p1h), dónde cada boli gira de una forma diferente. Lamentablemente, aun no se ha creado un sistema de notación para describir el uso de más de un boli.

Hay dos categorías diferenciables: trucos perpendiculares, donde las rotaciones de los diferentes trucos se producen en diferentes ejes pero son compatibles entre ellas, y trucos paralelos, donde la rotación es la misma y puede ser combinada para reforzar el giro.

Notación

Se usa el signo + entre dos trucos para indicar que ambos se producen al mismo tiempo.

Ejemplo: ThumbIndexspin T1 + Basketball Spin 1'

Puede ser útil usar corchetes si ambos trucos se producen en el mismo fingerslot.

Ejemplo: [Tipped Charge + Seasick] TF

Además, si el truco simultáneo se hace de forma continua, se deberían usar los corchetes:

Ejemplo: Cont [Shadow Still 12 + Index'around]

Notación formal

Un truco tal y como lo conocemos sigue la secuencia push-spin-catch. Los trucos simultáneos pueden encontrarse en cualquiera de estas fases. Podemos tener pushes, spins o catches simultáneos, por lo que se debe indicar con [p], [s] y [c].

A nivel de spin, se pueden hacer trucos de la familia spin sobre múltiples dedos o partes de la mano. Un Shadow, por ejemplo, puede tener spins simultáneos.

A nivel de catch podemos usar dedos adicionales que no son necesarios para el catch regular, para así obtener posturas singulares, gestos, o para morphing. Un ejemplo es hacer un Spider Spin y coger el boli con la palma contra el puño opuesto. A esto le llamamos un catch simultáneo.

A nivel de push, normalmente significa tener un dedo extra ayudando con el push, que probablemente no fuera necesario para ello. Ejemplo: Pass Reverse 23-12 + Thumbaround [p] ~ Pass Reverse 23-12. Se usa el pulgar dentro del Pass para continuar el truco, aunque no es necesario para ello. Lo llamamos un push simultáneo.

Esta notación ayuda a entender como funciona un truco simultáneo al leer su breakdown, pero a veces puede ser difícil el saber como se realiza exactamente debido a que desconocemos la posición de todos los dedos al no haber una notación que lo cubra.

Ejemplos:

Se pueden ver algunos ejemplos en este vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=0OWV9fvfWV0>

Nota: el spinner del vídeo es zurdo.

Notación informal:

1- Cont [Triangle Pass Reverse* T11' + Halftap T1-T1]

2- [Seasick + Tipped Charge] TF

3- Spider Spin + Thumb/Index' Spin Reverse

*La convención del sentido de giro de los trucos en 1p2h determina que, para trucos que requieren el uso de dedos de ambas manos, su sentido de giro se toma desde la perspectiva de la mano derecha. En el ejemplo 1, el Triangle Pass es Normal por la mano zurda (uso de T1), pero a la vez Reverse para la derecha (uso de 1'). Siguiendo la convención, el truco es Reverse.

El primer ejemplo se corresponde a la categoría de truco paralelo, y la segunda a la de perpendicular. La tercera es una combinación de diferentes spins.

Notación formal

1- Cont [Triangle Pass T11' + Halftap 12-12] [p] ~ Halftap 12-12 [s][c]

2- Tipped Charge TF [p][s] + Seasick TF ~ Tipped Charge TF [c]

3- Spider Spin 23 [s] + Thumb/Index' Spin Reverse T'1' [s]

No hay push en los spins ya que es generado por el truco previo.

Redefinición de trucos conocidos

Algunos trucos en 1p2h (si no todos) se pueden breakdownear con la notación de trucos simultáneos. Ejemplos conocidos son el Two Finger Twirl y el Helix:

Cont Two Finger Twirl 11' = Cont [Indexaround 1 + Index'around 1']

Helix 11' = Basketball Spin Rev 1 + Basketball Spin Rev 1'

Otros vídeos

<https://www.youtube.com/watch?v=YT502ciA8Ps>

Bienvenidos a la luz. RIP Bonkura